



LICEO STATALE MARTIN LUTHER KING

SCIENTIFICO - SCIENZE UMANE - SCIENZE UMANE opzione economico-sociale - **ARTISTICO** audiovisivo-multimediale -
LINGUISTICO - SCIENTIFICO opzione scienze applicate - **SCIENTIFICO** curvatura biomedica -
SCIENTIFICO scienza dei dati e intelligenza artificiale - **MADE IN ITALY**

092232516 - www.mlking.edu.it - agpm02000q@istruzione.it - PEC: agpm02000q@pec.istruzione.it
viale Pietro Nenni, 136 - 92026 FAVARA (AG) - Codice fiscale: 80004380848 - Codice Ufficio: UFWQAT

Liceo Statale "M.L.KING" - FAVARA
Prot. 0011242 del 13/12/2024
IV (Uscita)

CIRCOLARE N 165

Alla cortese attenzione:
dei Sigg. docenti
del Direttore SGA
del personale ATA
degli alunni e per loro tramite ai genitori,
al sito web d'istituto
SEDE CENTRALE - SUCCURSALE

OGGETTO: AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVO.

L'assetto teorico che per molti decenni ha ispirato la professione docente e che ha avuto il suo spazio nella classe con i banchi disposti in fila e la centralità della cattedra, risulta oggi inadeguato.

La scuola si trova ad affrontare la complessità della società attuale e ha la necessità di costruire percorsi efficaci, orientati a conciliare i saperi disciplinari, con lo sviluppo di competenze trasversali e di cittadinanza. Per tale motivo, oltre al necessario ammodernamento energetico, strutturale e tecnologico del patrimonio edilizio scolastico, si punta sempre più a finanziare la realizzazione di ambienti di apprendimento in grado di promuovere metodologie di insegnamento più moderne ed efficaci. Proprio in quest'ultima direzione, infatti, si è mosso il programma di interventi previsto dal PNRR Italia Domani per la parte di competenza del Ministero dell'Istruzione che, nella cornice detta "Futura – La scuola per l'Italia di domani", collega le diverse azioni attivate grazie a risorse nazionali ed europee per sviluppare una «scuola innovativa, sostenibile, sicura e inclusiva».

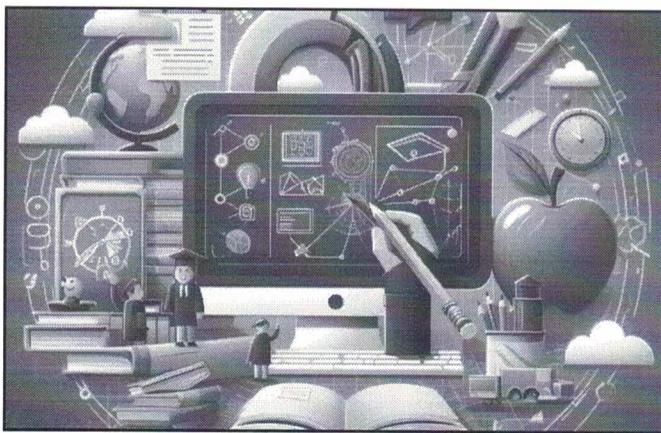
Il Piano "Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori" vuole accompagnare la transizione digitale della scuola italiana, trasformando le aule scolastiche precedentemente dedicate alla didattica frontale in ambienti di apprendimento innovativi. Ciò si traduce nel trasformare gli spazi fisici delle scuole, i laboratori e le classi fondendoli con gli spazi virtuali di apprendimento. In questo modo, verranno favorite nuove metodologie di insegnamento e verranno sviluppate competenze digitali indispensabili per l'accesso al lavoro nel campo della digitalizzazione e dell'intelligenza artificiale.

Gli ambienti di apprendimento innovativi non sono un mero insieme di oggetti, bensì una modalità diversa di vivere la presenza a scuola. Quindi, configurazione e struttura, ma anche approccio e coinvolgimento emotivo, tant'è che deve esserci una formazione degli insegnanti sui nuovi dispositivi e sull'approccio che questi comportano. Questi spazi devono essere caratterizzati da adattabilità, flessibilità, multifunzionalità, nonché connessione continua con informazioni e persone. Insomma, devono essere degli ecosistemi di apprendimento volti a consolidare l'interazione tra contenuti, docenti, strumenti e studenti.



Presentazione degli ambienti di apprendimento innovativo realizzati nel nostro istituto. Azioni, metodi e strategie.

Gli AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVO, sono spazi fisici di cui la nostra scuola si è dotata, volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza di apprendimento.



Sono spazi con arredo mobile e flessibile dove è possibile cambiarne la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente.

Gli ambienti sono diversi per strutturazione e dotazione, ma sono tutti propedeutici ad una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, che, superando la classica lezione frontale, porti ad un **apprendimento esperienziale, collaborativo, cooperativo, peer learning¹, insegnamento delle Multiliteracies² e Gamification³**.

Le tecnologie prescelte per le aule di apprendimento innovativo, sono pensate per agevolare e favorire concretamente, durante le ore curriculari, progetti attivi che potenzino e favoriscano l'uso di metodologie quali: il **Problem Posing⁴** ed il **Problem Solving⁵**, il **Peer Education⁶**, il **Circle Time⁷**, il **Jigsaw⁸**, il **Debate⁹**, l'**Hackathon¹⁰**, il **Challenge Based Learning¹¹**

¹ **Peer Learning:** Educazione tra pari. Gli studenti si mettono in gioco assumendo il ruolo di tutor nei confronti dei compagni, condividendo informazioni, metodi ed esperienze.

² **Multiliteracies:** Integrazione tra culture diverse e linguaggi diversi all'insegna della multimedialità.

³ **Gamification.** Utilizzo delle dinamiche tipiche dei videogiochi in un altro contesto non di gioco (la scuola) per favorire il coinvolgimento degli utenti/studenti

⁴ **Problem Posing:** Procedura codificata di un processo mentale che sostituisce le semplici domande con la formulazione di problemi da risolvere e la messa in discussione di dati convenzionali.

⁵ **Problem Solving:** Capacità di risolvere problemi e far fronte a situazioni critiche, con soluzioni creative, innovative ed adeguate al contesto.

⁶ **Peer Education:** Metodologia didattica che si basa su un processo di trasmissione di conoscenze ed esperienze tra i membri di un gruppo di pari, all'interno di un piano che prevede finalità, tempi, modi, ruoli e strumenti ben strutturati.

⁷ **Circle Time:** Metodologia didattica che supera il rapporto tradizionale docente/alunno, favorisce l'educazione psicoemotiva, consistente nel disporre tutti i componenti della classe in un cerchio, insegnante incluso nel ruolo di mediatore e facilitatore, per discutere di argomenti scelti o proposti dai componenti.

⁸ **Jigsaw:** Apprendimento cooperativo, basato sulla ricerca suddivisa e complementare, in cui si incastrano vari elementi a "puzzle". I vari saperi, e i vari partecipanti, precedentemente suddivisi, convergono e si congiungono in un sapere comune e complessivo.

⁹ **Debate:** Metodologia della disputa, del dibattito a squadre. Gli alunni divisi in due squadre sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dal docente, ponendosi pro o contro il tema dibattuto.

¹⁰ **Hackathon:** Attività di ragionamento, collaborazione e innovazione informatica in senso di sfida. Gli alunni, divisi in squadre, si trasformano in programmati, grafici, esperti di web design, comunicatori e progettisti. Si dividono i compiti e realizzano un progetto completo. In un secondo momento i vari team presentano e relazionano i vari prodotti nel contesto di riferimento: competizione all'interno della classe, dell'intera istituzione scolastica, rete di scuole, Ministero o vari stakeholders.

¹¹ **Challenge Based Learning:** Approccio pedagogico attraverso il quale gli alunni sono coinvolti attivamente per identificare, analizzare e designare una soluzione che risolva una sfida su problematiche attuali e temi reali legati ai loro interessi attitudini e problematiche

Specificità degli ambienti di apprendimento innovativo.

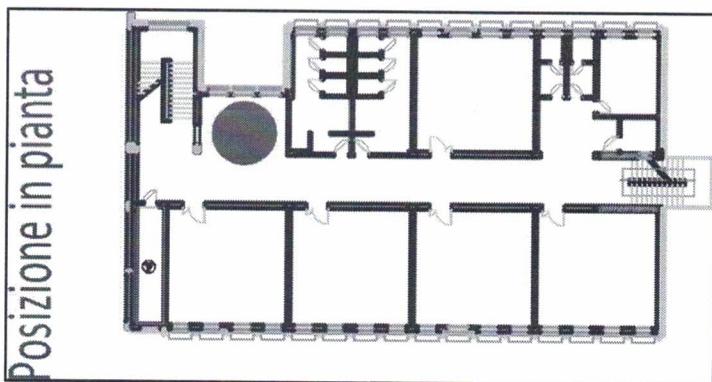
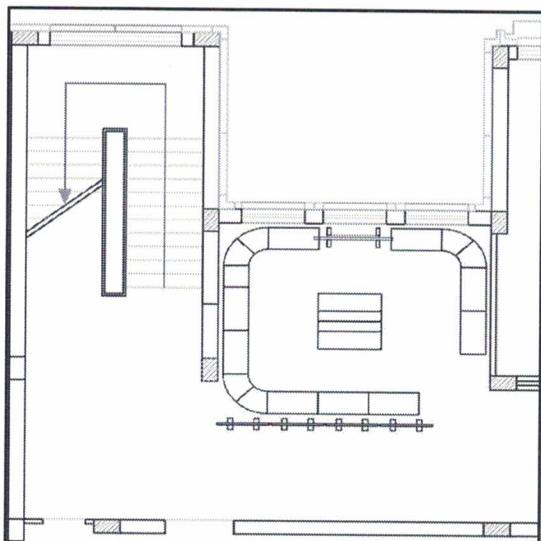
Gli ambienti realizzati presso il nostro istituto sono così organizzati:

n.1 “Ambiente COLLABORATIVO”

Ubicato al piano seminterrato, già corridoio corso C, dotato di:

connessione in rete, monitor touch su carrello, arredi modulari flessibili, pouf morbidi, divanetti pouf, a basso impatto ambientale, struttura ad arena, pannelli divisorii fonoassorbenti.

Adatto a creare situazioni di **apprendimento coinvolgente** utili per la promozione delle competenze sociali, utilizzando un insegnamento non trasmissivo di nozioni, ma di capacità creative e di ragionamento. In pratica, al loro interno si **creano capacità** più che trasmetterle.

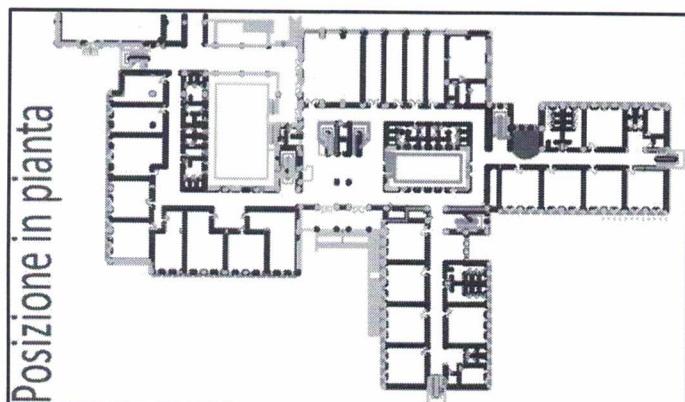
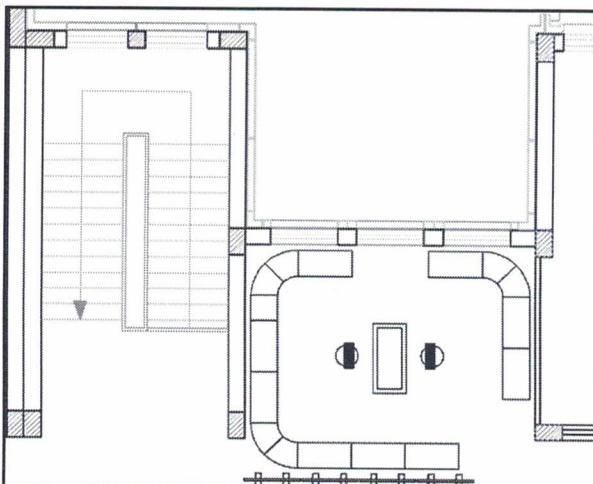


n.2 “Ambiente SMART DEBATE”

Ubicato al piano terra, già corridoio corso F, dotato di:

cattedra mobile, dispositivi per la fruizione a distanza di tutte le attività. Struttura ad arena, leggi, pannelli divisorii fonoassorbenti.

Adatto a motivare e coinvolgere gli alunni, migliorare la qualità del loro apprendimento, stimolare l'aspetto collaborativo, valorizzare e potenziare le competenze linguistiche. Tale ambiente virtuale non si sostituisce alla didattica più “classica” ma la integra. Sono presenti **elementi tecnologici interattivi** che permettono a tutti gli studenti di **interagire** con i contenuti, per un apprendimento **coinvolgente**, attivo e partecipativo.

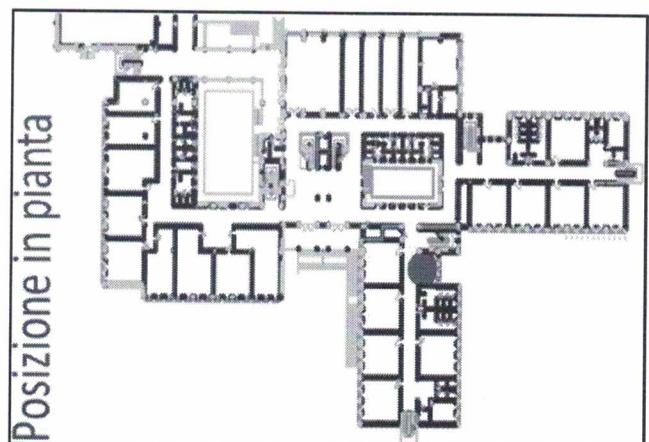
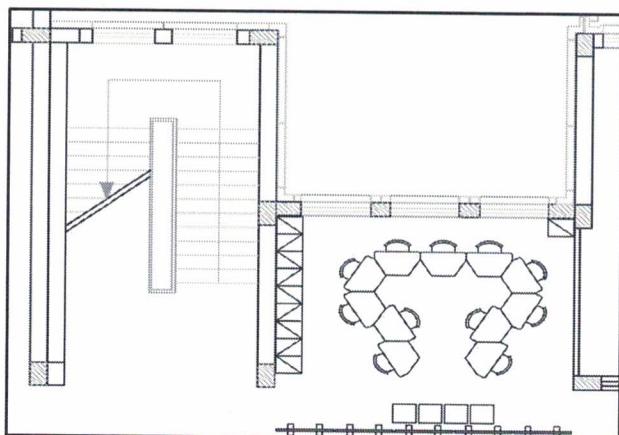


n.3 “Ambiente INFO E RICERCA”

Ubicato al piano terra, già corridoio corso D, dotato di:

carrello con dispositivi notebook personali, PC con software biblioteca digitale, tablet personali, arredi flessibili e modulari, tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica, sedute impilabili, armadietti in serie, pannelli divisorii fonoassorbenti.

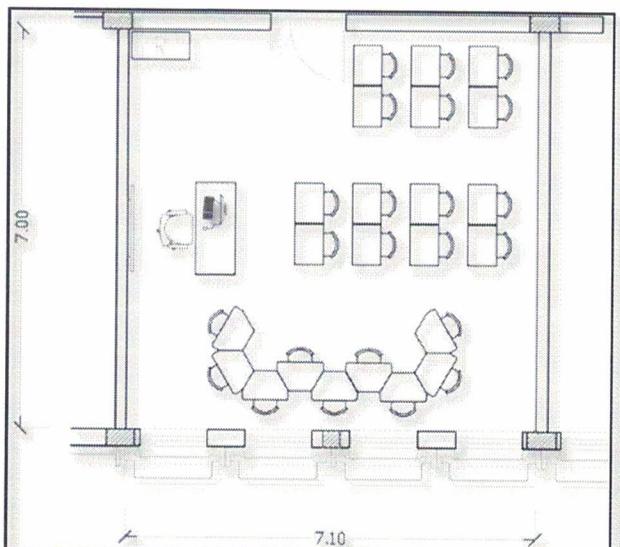
Adatto a valorizzare e potenziare le competenze linguistiche, di lettura e scrittura, promuovere la creatività e l'intelligenza emotiva degli alunni “nativi digitali”, creando uno spazio di **scrittura e lettura smart**, per la promozione della scrittura e della lettura.



n.4 Aule STEM

Le aule STEM (l'acronimo *STEM* sta per *Science, Technology, Engineering e Mathematics*, vale a dire le discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche che svolgono un ruolo cruciale nella società odierna), sono ambienti didattici innovativi fondamentalmente mobili, integrati, organizzati, agili e incentrati sul team, volti a favorire l'adozione di approcci basati sulla risoluzione di problemi concreti, sul problem solving e sull'interconnessione dei contenuti, al fine di sviluppare competenze matematico-scientifico-tecnologiche. L'approccio proposto sarà inter e multidisciplinare, promuovendo una sinergia tra teoria e pratica.

Sono aule dotate di arredi classici ed arredi mobili modulari, innovativi e flessibili, oltre che di notebook e carrelli per il trasporto e la ricarica.



I vantaggi didattici per studenti e docenti



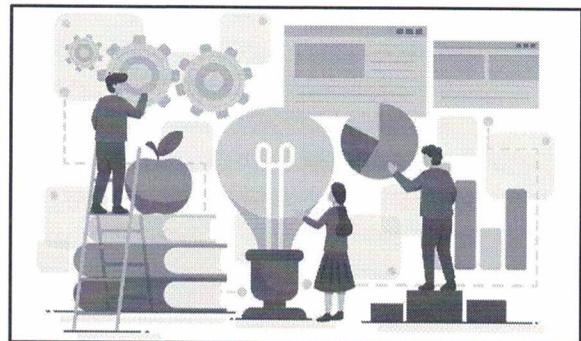
Come desumibile, uno spazio a più dimensioni e dinamico può favorire l'apprendimento, l'inclusione, il ruolo attivo e la responsabilizzazione dello studente fino al raggiungimento del successo formativo.

L'utilizzo degli ambienti di apprendimento innovativi integra la comunicazione fisica con quella digitale, così da produrre risultati positivi sia nell'acquisizione di competenze di pensiero, sia nella motivazione e nelle relazioni tra studenti; favorisce, stimola e facilita l'inclusione dei soggetti con disabilità, disturbi specifici dell'apprendimento e con bisogni educativi speciali.

Non solo, ma ambienti come le aule immersive dove si creano spazi mobili, garantiscono agli studenti di muoversi durante le ore di lezione delle diverse discipline, riducendo così la distrazione e usufruendo di nuove situazioni didattiche, vicine agli ambienti formativi e lavorativi in cui si troveranno a operare all'uscita dalla scuola.

Inoltre, strutturare la presenza di tecnologie nelle attività didattiche "classiche" aiuta a superare il rischio di un gap nella gestione educativa di strumenti digitali. Oggigiorno, infatti, la tecnologia è un elemento imprescindibile, che la scuola ha il compito di impiegare controllandone efficacia e utilità formativa.

Infine, accanto agli evidenti vantaggi che gli ambienti di apprendimento innovativi producono, ovvero una maggiore comunicazione e cooperazione tra docenti e allievi nel corso delle attività didattiche, nonché l'implementazione della creatività delle stesse, va sottolineato che tutto ciò permette il potenziamento delle competenze degli insegnanti. Questi infatti, dovranno essere sempre più formati nella didattica digitale, nonché sentire la responsabilità della formazione dei cittadini del futuro, necessariamente consapevoli di un impiego intelligente e non sproporzionato delle tecnologie.



Come utilizzare correttamente gli ambienti di apprendimento innovativo.

La fruizione dei suddetti spazi sarà possibile a partire dalla prima decade di Gennaio 2025 e sarà disciplinata con l'utilizzo di appositi registri cartacei in dotazione ai collaboratori scolastici dei rispettivi corridoi in cui insistono gli stessi.

Ogni insegnante che intenderà utilizzare uno degli ambienti a disposizione dovrà necessariamente prenotarsi tramite l'apposito registro in cui indicare data, orario, docente, classe, attività da svolgere e annotazioni sullo stato di conservazione e funzionalità di arredi e strumenti multimediali.

Non è consentito, né agli alunni, né al personale docente, l'utilizzo degli ambienti o di tutto o parte della strumentazione ed arredo per attività non registrate e calendarizzate.

Ogni attività deve essere svolta alla presenza del docente titolare dell'ora e responsabile delle consegne. Tutti i docenti sono chiamati a vigilare affinché gli alunni non sostino, o utilizzino gli ambienti di apprendimento in momenti diversi dalla attività didattiche calendarizzate.

Ad inizio di ogni attività, il docente che riceve in consegna gli spazi e la relativa dotazione, controlla e segnala al collaboratore scolastico e annota nel registro gli eventuali danni, malfunzionamenti, o altre situazioni alterate.

Per l'utilizzo dei notebook ed i relativi carrelli ricarica, assegnati alle aule STEM ed all'ambiente INFO e RICERCA, i docenti della classe in orario didattico, all'occorrenza, si rivolgeranno allo specifico collaboratore scolastico che li preleverà dalla stanza in cui sono custoditi ed a cui saranno prontamente riconsegnati a fine attività.

L'utilizzo dei notebook nelle AULE STEM sarà segnato sul registro di classe cartaceo e sul registro elettronico a corredo delle attività proposte ed argomenti svolti. Dell'utilizzo dei suddetti carrelli e relativa dotazione elettronica sarà responsabile il docente dell'ora e l'intero consiglio di classe.

Coordinatore delle attività didattiche negli ambienti di apprendimento innovativo è il Prof. Raneri Benedetto.

FAVARA 13.-12-2024

**La Dirigente scolastica
Prof.ssa Mirella Vella**

*"firma autografa sostituita dall'indicazione a mezzo stampa,
ai sensi dell'art. 3, c.2, D.Lgs. n. 39 del 1993"*